http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

Anno II Numero 3 - Fe(bbraio 1992 - Lire 6000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Nel dischetto troverete:

INDY HEAT e BIG RUN

LE DUE STREPITOSE ESPERIENZE A TUTTO GAS

FIRMATE STORM!

PROVATI PER VOI: KNIGHTMARE - VOLFIED - MERCENARY III - KID GLOVES II

http://www.oldgamesitalia.net/

2 POSTER IN O

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESPERIMENTO BEN RIUSCITO

TGM Action doveva essere un'esperimento, ma a giudicare dalle vostre risposte l'esperimento si è trasformato in un vero e proprio mensile che a quanto pare resiste ai duri colpi della pirateria. Perché dico questo? Perché mentre la pirateria imperversa, c'è ancora un mucchio di gente che acquista i programmi originali, si diverte con quelli e che prima di fare un acquisto si "fa la bocca" con un demo giocabile. A pensarci bene il demo è un ottimo modo per farsi pubblicità, no? Così i giocatori si rendono conto perfettamente di ciò che acquisteranno scegliendo quel titolo e sono più invogliati a comprarlo. Qualcuno replicherà che molte riviste straniere inseriscono il dischetto direttamente nel numero, ma purtroppo questo in Italia richiede grandi sforzi economici, e questo si traduce in un altissimo prezzo di copertina, ma in cambio vi offriamo sempre la nostra competenza nella recensione di giochi di cui non trovate giudizi su The Games Machine, due poster esclusivi, almeno due demo tra i più divertenti e giocabili reperibili in questo momento e tutta la nostra carica e il nostro entusiasmo.

Che cosa volete di più da un esperimento che abbiamo buttato lì un po' per gioco? Avete un'idea? Bene, scriveteci e fatecela sapere, come sempre siamo qui per migliorare e, come sempre, lo facciamo insieme a voi.

E adesso inserite il dischetto e sperimentate le vostre capacità ludiche. Alla prossima!

Stefano Gallarini

BIG RUN 5

INDY HEAT 4

KID GLOVES 2 14

KNIGHTMARE 10

MERCENARY III 8

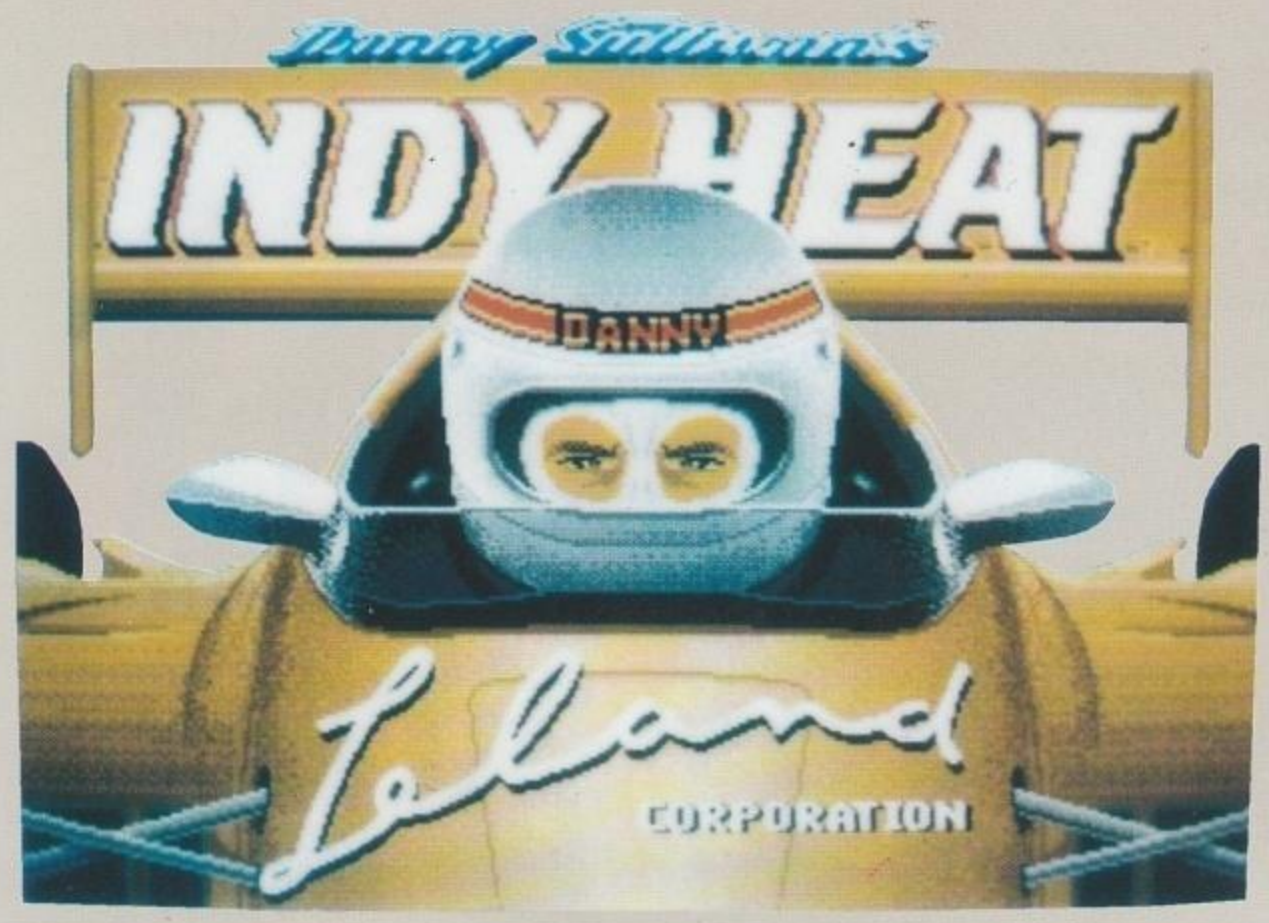
WAYNE GRETZKY HOCKEY II 13

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Massimo Reynaud
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Impaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi.
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460.
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI).
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI).
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246.
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano.
Pubblicità inferiore al 70%.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

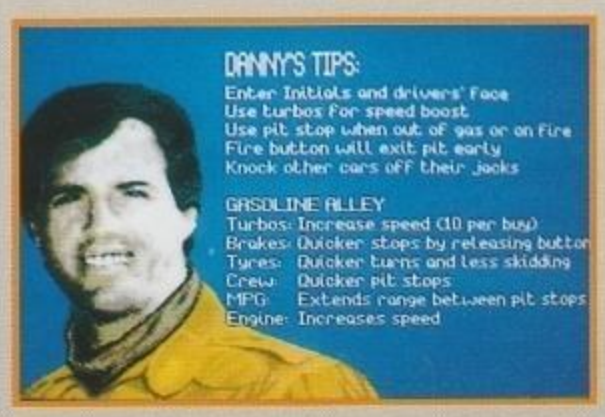
http://www.oldgamesitalia.net/

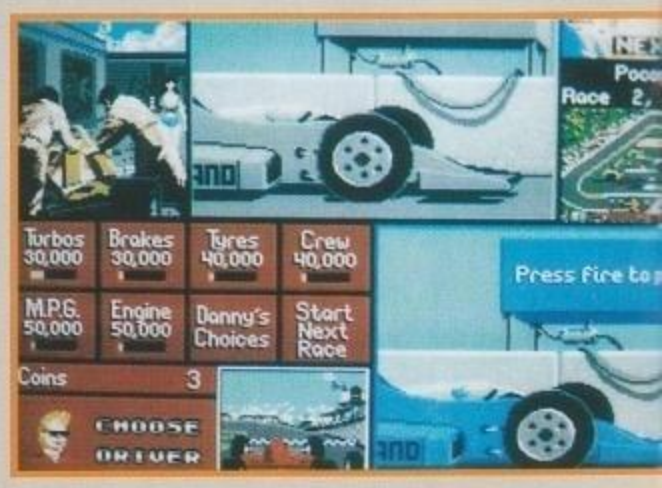


Per la gioia di tutti gli aspiranti videopiloti incalliti TGM Action ha deciso di scegliere questo mese per voi due divertentissimi demo automobilistici. Si tratta dei due nuovi, molto attesi, titoli previsti dalla Storm in questi primi mesi del nuovo anno. Prima d'ingranare la prima un paio di raccomandazioni: non dimenticate il casco, la tuta ignifuga, le cinture e soprattutto che il pedale dell'acceleratore é quello sulla destra...

Cominciamo la recensione con una prima sostanziale osservazione sull'origine del nome del gioco, una volta assicurata la completa estraneità dell'Uomo con cappello e frusta, protagonista di ben altre vicende (che vedranno presto nuovi sviluppi su questi stessi monitor), non è infatti troppo difficile risalire al motivo ispiratore: la velocissima categoria agonistica americana alla quale prendono parte le più pompate monoposto in circolazione.
In attesa di ulteriori informazioni che troverete all'interno della recensione definitiva (per la quale ci suono buone possibilità di trovarla già sul prossimo numero di TGM), occupiamoci invece di quello che avete già fra le mani (e cioè quel finalmente non più anonimo dischetto blu allegato alla confezione; piaciuta l'etichetta?) Superate le varie schermate introduttive dovrete scegliere il numero di giocatori (da uno a tre), inserire le vostre iniziali e distribuire quindi quel limitato numero di crediti di cui disponete nell'oculato acquisto di alcune caratteristiche tecniche aggiuntive, che influenzeranno la vostra condotta di gara. Potrete infatti decidere di potenziare ulteriormente le prestazioni del turbocompressore montato sulla vostra vettura, migliorare l'efficacia dei freni, delle gomme, del motore, oppure l'affiatamento del vostro team di meccanici, indispensabile per un buon lavoro ai box. L'investimento delle risorse monetarie di cui disponete è ovviamente lasciato alla vostra più completa discrezione, ma, se preferite, potete sempre affidarvi all'esperienza di uno specialista come Danny, che in questo caso sceglierà al posto vostro. Fatto questo sarete già in pista (l'unica prevista dal demo), all'interno della quale dovrete farvi largo, piazzandovi possibilmente davanti agli altri tre concorrenti, che cercheranno da parte loro di fare lo stesso. Un tabellone luminoso vi indicherà il numero di giri percorsi, permettendovi così di risalire alla vostra posizione in classifica, mentre nella parte inferiore sono ben visibili i box dove i vostri operosi meccanici saranno sempre pronti a fare rifornimento di carburante oppure a rimettere in sesto parti eventualmente danneggiate dai possibili (per non dire probabili) incidenti più o meno occasionali. Conclusa la gara comparirà la schermata di premiazione con il montepremi assegnato ai vari contendenti, in modo da poter disporre di nuovi fondi che risulteranno quantomai utili per migliorare le prestazioni del vostro bolide a quattro ruote... Secondo noi si tratta di un gioco estremamente divertente, anche se ovviamente si tratta solo di un assaggio, ma per il pranzo completo non dovreste dover attendere ancora molto...

MAX


DANNY'S TIPS:
Enter Initials and drivers' Face
Use turbos for speed boost
Use pit stop when out of gas or on fire
Fire button will exit pit early
Knock other cars off their jacks
GASOLINE ALLEY
Turbos: Increase speed (10 per buy)
Brakes: Quicker stops by releasing button
Tyres: Quicker turns and less skidding
Crew: Quicker pit stops
MPG: Extends range between pit stops
Engine: Increases speed

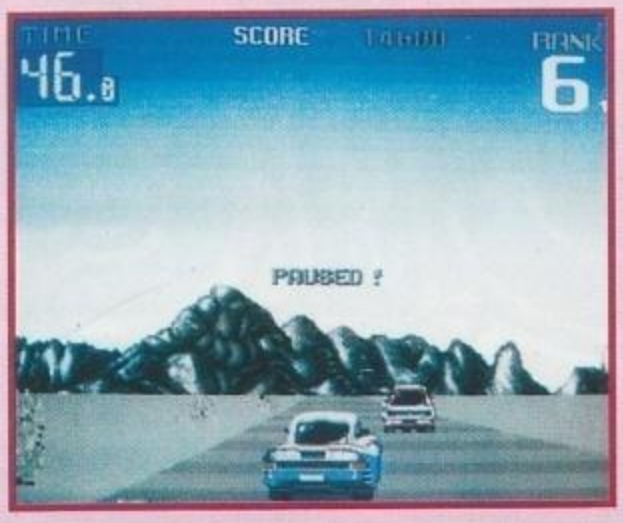


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

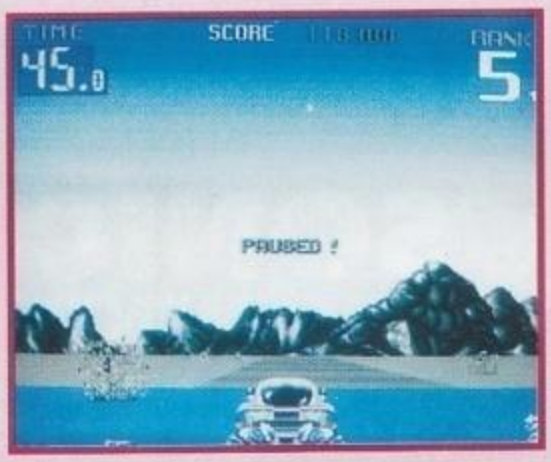
http://www.oldgamesitalia.net/

BIG RUN



La prima edizione della Parigi-Città del Capo è stata ormai archiviata, con il solito strascico polemico riguardante le come sempre precarie condizioni di sicurezza, ma nel frattempo la Storm sta terminando la conversione dell'omonimo coin-op della Jaleco che si ispirava alla precedente e illustre gara attraverso l'Africa, la Parigi-Dakar. Come tempismo non ci siamo molto, ma tutto sommato non è che la cosa ci interessi più di tanto...

Indipendentemente dalla collocazione del traguardo finale, le differenze sostanziali fra la Parigi-Dakar dell'anno scorso e la Parigi-Capo che da quest'anno ne ha preso il posto non sono poi così determinanti. Si tratta infatti pur sempre della classica corsa a tappe attraverso il continente africano, che sottoporrà i vari concorrenti alle più svariate e proibitive condizioni ambientali esistenti, in grado di mettere in serie difficoltà anche i più esperti (oltre che doverosamente folli) partecipanti che ogni anno, con rinnovato entusiasmo, decidono di prendervi parte... Alla competizione reale concorrono tre principali categorie di veicoli: le vetture, le moto e i camion; in Big Run potrete invece scegliere unicamente quella Porsche (o almeno così mi sembra) che compare all'inizio della partita, insieme agli altri concorrenti allineati in attesa di quel semaforo verde che sancirà la partenza della gara, non che per questo ci sia comunque da obiettare sul mezzo che avete a disposizione. Il sistema di controllo è estremamente semplice: indicando in alto si accelera, indietro si rallenta, a destra si gira a destra, mentre a sinistra vi lascio indovinare, con il tasto si alternano le due marce classiche (low-high), sistema notevolmente semplicistico, ma sempre estremamente funzionale. In questo demo potrete affrontare il primo livello del gioco, che viene brevemente delineato dalla mappa iniziale, questo (come del resto tutti gli altri) è suddiviso in vari check-point che devono essere raggiunti prima che il timer raggiunga lo zero, pena la squalifica e la fine del vostro tentativo di gloria. In alto a destra trovate anche un indicatore con la posizione in classifica che occupate correntemente, in modo da avere un'idea della vostra prestazione... Prima di concludere aggiungo che il tortuoso tracciato è disseminato di dossi che vi faranno perdere per qualche istante l'aderenza, di macigni e affini ai margini della strada e di pozze d'acqua (che sono solite scaturire abbondanti nelle zone desertiche), a complicarvi ulteriormente le già notevoli difficoltà di guida.



Con questo è tutto, anche in questo caso attendiamo la versione definitiva da un momento all'altro, nel frattempo cercate di fare un po' di pratica, risulterà sicuramente provvidenziale.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

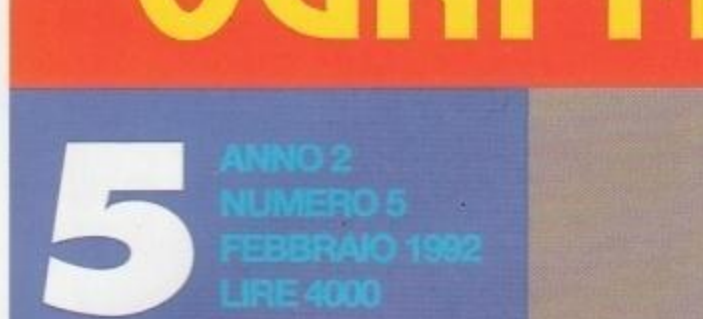
http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

5
ANNO 2
NUMERO 5
FEBBRAIO 1992
LIRE 4000

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM



SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

ANTEPRIMANIA AL LASER:
MEGA CD SEGA & CD-ROM NEC

SONIC
FINALMENTE ANCHE SU MASTER SYSTEM

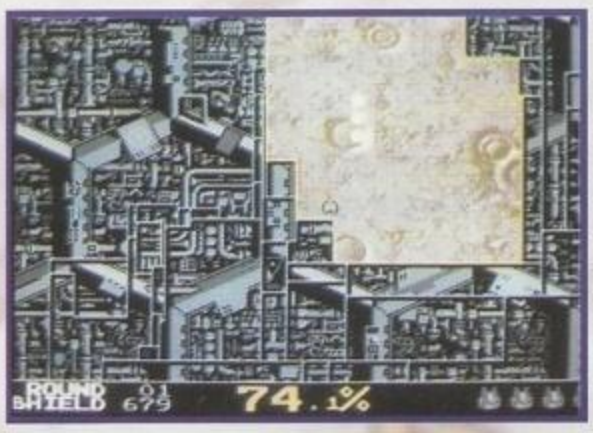
SUPER FAMICOM PREISTORICO CON JOE & MAC

SPECIALE SEGUITI:
GOLDEN AXE II, ROLLING THUNDER II, JAMES POND II, ROBOCOD II, VALIS IV

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOLFIED™



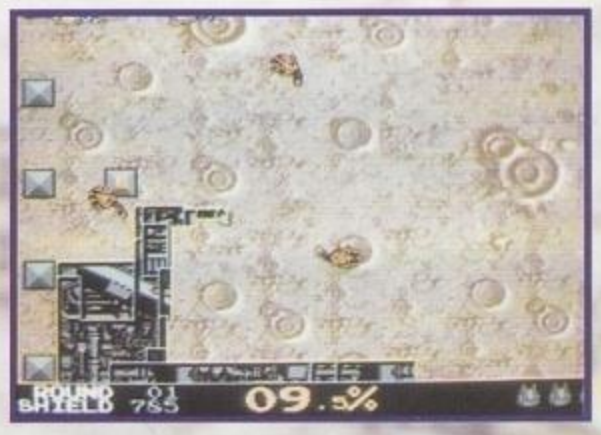
Se vi costringessero a mettervi nei panni di una povera astronave rinchiusa dall'interno di uno schermo pieno zeppo di mostriciattoli e varie bestie schifose, che cosa fareste? Personalmente cercherei il modo più rapido e indolore per battermela, ma purtroppo l'Empire non è della stessa opinione.

Succede sempre così...

E infatti i sadici programmatori, rispolverando quel vecchissimo, semplicistico, limitatissimo e allo stesso tempo inspiegabilmente accattivante schema di gioco reso famoso dall'indimenticabile Qix (un vero mito della storia dei videogames), hanno costretto noi poveri giocatori a dover affrontare direttamente le diverse presenze aliene che troveremo lungo il nostro difficoltoso cammino, rendendoci quindi alquanto ardua e laboriosa la possibilità di fuga. Scopo del gioco è infatti quello di tracciare delle aree chiuse sulla superficie dello schermo nel tentativo di intrappolare il mostrone madre in una regione più piccola possibile, in modo da farlo così esplodere in preda ad una crisi claustrofobica in piena regola. Per far ciò dovrete muovere il vostro mezzo il più velocemente possibile attraverso l'area di gioco e riportarlo sano e salvo a contatto con il bordo dello schermo, delimitando così con la linea luminosa, che l'astronave lascerà dietro di sé, una zona che immediatamente si oscurerà. Sfruttando le zone già oscurate, da cui potete più comodamente staccarvi e riattaccarvi, dovete riempire una certa percentuale di area totale, che inizialmente è dell'80%, ma che nei livelli seguenti diventerà anche del 95%, tutto questo per poter accedere allo schermo successivo. Ognuno di questi (in tutto ce ne sono 16), è caratterizzato da una diversa grafica di sottofondo e da un diverso tipo di "capo" alieno (si passa da lumaconi lenti lenti ad insetti polimorfici, serpenti, tartarughe, uccellacci ed altre schifezze praticamente indescrivibili), che farà di tutto per mangiarvi a colazione (o anche a merenda se iniziate a giocare un po' sul tardi): dovete infatti stare molto attenti a non far mai toccare la vostra linea luminosa dai numerosi alieni, oltre che evitare di essere colpiti dagli innumerevoli colpi che vagano per lo schermo, poiché i risultati potrebbero essere alquanto disdicevoli (vi siete mai chiesti come ci si sente ad essere ricoperti di marmellata dentro due fette biscottate calde calde?). Per venire in vostro aiuto, i programmatori (a quanto sembra anche loro sono ogni tanto ispirati alla compassione) hanno disposto per lo schermo un gran numero di blocchi che, quando vengono inglobati nella "zona morta", forniscono per un purtroppo limitato periodo di tempo alcuni power-up alla vostra astronave (da una velocità maggiore, alla possibilità di sparare eliminando gli alieni più piccoli, o ancora la paralisi momentanea di tutti i nemici sullo schermo).

Per quanto l'idea ispiratrice originale si perda nella notte dei tempi, devo dire di aver giocato molto volentieri a questo Volfied, che riesce a mentenere invariato tutto il fascino del predecessore, riproponendolo in una nuova veste grafica e tecnica decisamente più consona ai tempi che corrono; purtroppo però il prodotto, che possiede sicuramente un'alta e indiscussa giocabilità, è alquanto semplice da portare a termine, per cui ben presto vi troverete davanti al sedicesimo livello e con lui il termine della sfida a voi proposta.

Luke



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E tre! La Novagen colpisce ancora con un nuovo capitolo ispirato alle mirabolanti (e disinteressate) avventure del mercenario più famoso nella storia dei videogiochi. Cos'è successo stavolta?

Sappiamo tutti che non sempre gli eroi vengono ringraziati in maniera adeguata: il più delle volte ricevono una fredda strettina di mano del presidente con tanto di qualche parola di congratulazioni biascicata senza troppa convinzione. Ma che siano accusati di essere nemici della patria e discreditati agli occhi di tutti, soprattutto dopo aver dato l'anima per salvare un pianeta da sicura distruzione (vedi Damocles) è decisamente il colmo.

Ed è esattamente quel che è successo al nostro mercenario (che poi sareste voi): essere sbattuto al fresco per qualche annetto (per la serie: queste cose capitano solo nei videogiochi), giusto il tempo di rendersi conto che il lettino è duretto, l'acqua è semi-imbevibile, il rancio riempe a malapena lo stomaco e le guardie non abbondano in gentilezza.

Ma avvenne il mezzo miracolo: il presidente Margaret, vostra vecchia amica (non si sa esattamente perché, circolano voci su una vostra vecchia relazione...) è venuta finalmente a sapere il luogo in cui vi avevano spedito per ringraziarvi (10 e lode al suo servizio di informazioni. Per la serie: anche queste cose capitano solo nei videogiochi) e ha deciso di tirarvi fuori, con tante scuse.

Il ritorno al mondo di fuori si presenta decisamente misterioso: uno strano benefattore, un certo P.C.Bil vi ha lasciato due tessere, una per il taxi e una per il servizio bus galattico, che vi consentono di viaggiare con poca spesa in quasi tutto il sistema. E non solo: vi ha anche invitato a casa sua per conferire di persona con voi.

Ovviamente accettate e, salendo sul primo taxi a disposizione, venite ben presto a sapere qualcosa di più della situazione del sistema Gamma (sapete, certi conducenti hanno la lingua lunga). In pratica ci sarebbe una grave scarsità di minerale che solo un provvedimento veloce e radicale potrebbe risolvere. Vorrebbe ovviarci il suddetto Bil presentandosi come candidato alla presidenza con la promessa di preparare per l'estrazione mineraria due isole del pianeta Dione. E il bello è che il presidente uscente, Margaret, ha deciso di non ricandidarsi per gli anni successivi, lasciando il popolo con ben poche alternative: o Bil o un paio di sconosciuti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NARY THE DION RISIS

Il vostro colloquio col probabile futuro presidente non è dei migliori: vi fa chiaramente capire di non avere troppi scrupoli e di non amare quelli che gli mettono i bastoni tra le ruote: in particolare non vorrebbe vedere altre persone candidarsi per la presidenza (e qui il riferimento a voi è più che ovvio, data la vostra vecchia popolarità). Giusto per chiarire meglio le cose vi offre di andarvi a divertire a sue spese sul pianeta Bacchus in qualche casinò: il tempo di infilarsi nel suo teletrasportatore personale di lì a due passi e di chiamare il primo taxi e il gioco è fatto.

E ora tocca a voi a rendervi un pochino conto della situazione: un neanche tanto breve viaggetto a Dione chiarisce subito che i locali non gradiscono l'intenzione di P.C.Bil di scavare sulla loro terra. Altre indiscrezioni sono ancor meno favorevoli: pare che abbia gravi problemi economici e, soprattutto, che il suo passato non sia per niente cristallino.

E così eccovi a investigare: armati di due tessere e tanta buona volontà, non vi resta che sfruttare la rete di trasporti locale oppure andarvi a noleggiare uno scafo privato in qualcuna delle (poche) agenzie apposite: in fondo non sono i soldi a mancarvi, è il tempo.

Naturalmente la vostra passata esperienza di Damocles vi suggerirà sicuramente che potete anche camminare e correre per lo scenario tridimensionale (soprattutto correre si rivela particolarmente utile, non fosse altro che per riuscire a beccare degli autobus che non stanno certo ad aspettare voi), come pure raccogliere, usare e lasciare oggetti, e del resto i controlli sono pressoché inalterati.

Una piccola curiosità: la confezione comprende (oltre all'essenziale guida ai trasporti del sistema Gamma) sei lettere sigillate contenenti altrettante miniguide alle differenti soluzioni del gioco. Se le cose stanno così allora non dovreste avere troppi problemi a vincere, salvo quelli di tempo!

E una piccola considerazione: visto quello che è successo finora con i due precedenti Mercenary, è probabile che non dovremo aspettare troppi mesi per avere anche per quest'ultimo un bel mission disk. Chi vivrà vedrà...

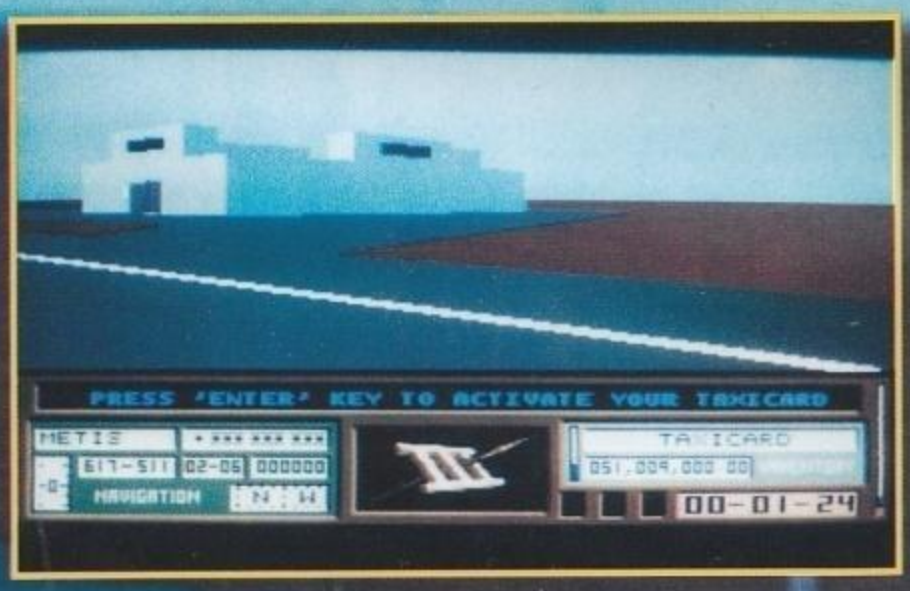
Che questo nuovo capitolo di Mercenary subisse delle migliorie grafiche era più che lecito aspettarselo: il passaggio dal primo al secondo era stato un deciso salto di qualità in fatto di definizione dei solidi e di vastità dello scenario in generale. Così ora dire che i solidi di Mercenary 3 sono ancora più complessi che in Damocles (Mercenary 2) è decisamente niente. Per stupire utenti e lettori ci vuole altro e quindi ecco che vi diciamo che stavolta i personaggi con cui interagirete li vedrete bene in faccia, con tanto di espressioni simulate tramite la "solita" grafica vettoriale.

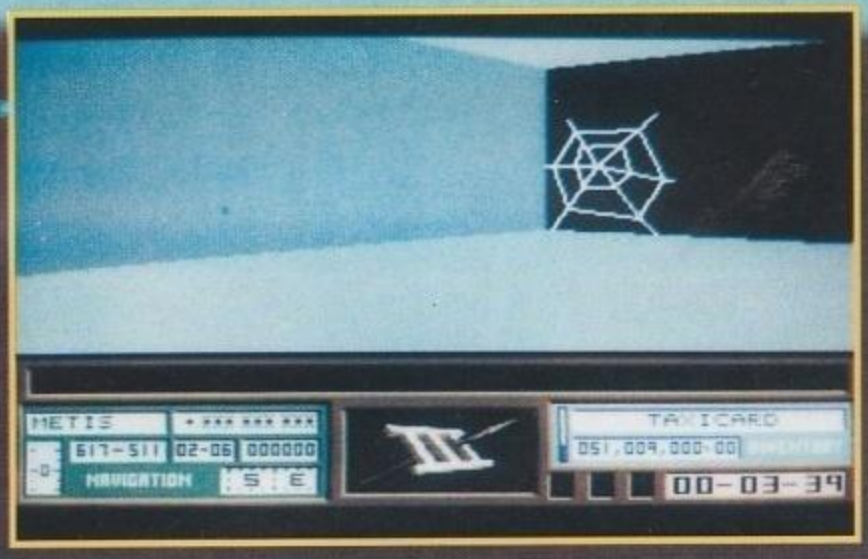
Tutto questa questa definizione in più, però, si riflette decisamente sulla fluidità della grafica tridimensionale che, bisogna dirlo, è sensibilmente inferiore a quella di Damocles.

Per il resto lo scenario è sempre lo stesso (il sistema Gamma) e anche la ben nota interfaccia non è cambiata, anche se mi sarebbe piaciuto molto vedere un display di messaggi un pochino più pratico e veloce da usare.

E' cambiata, casomai, la filosofia del gioco. Se ben vi ricordate, in Mercenary dovevate avventurarvi per dei sotterranei tutti da mappare alla ricerca di chiavi e altri oggetti utili. Nel seguito il fascino dell'esplorazione è stato un pochino messo da parte in favore di una missione da compiere in uno scenario molto più vasto. In questo capitolo, addirittura, non siete nemmeno liberi di vagare a piacere ma siete costretti per la stragrande maggioranza del tempo a farvi scarrozzare da mezzi pubblici o privati (Mercenary 3 - la vendetta dei mezzi di trasporto) nel tentativo di completare la vostra insolita missione.

Lasciando un pochino l'amaro in bocca a quelli come me che desideravano un gioco più libero e avventuroso. In ogni caso gli amanti del genere lo apprezzeranno sicuramente.





Giorgio Baldaccini

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

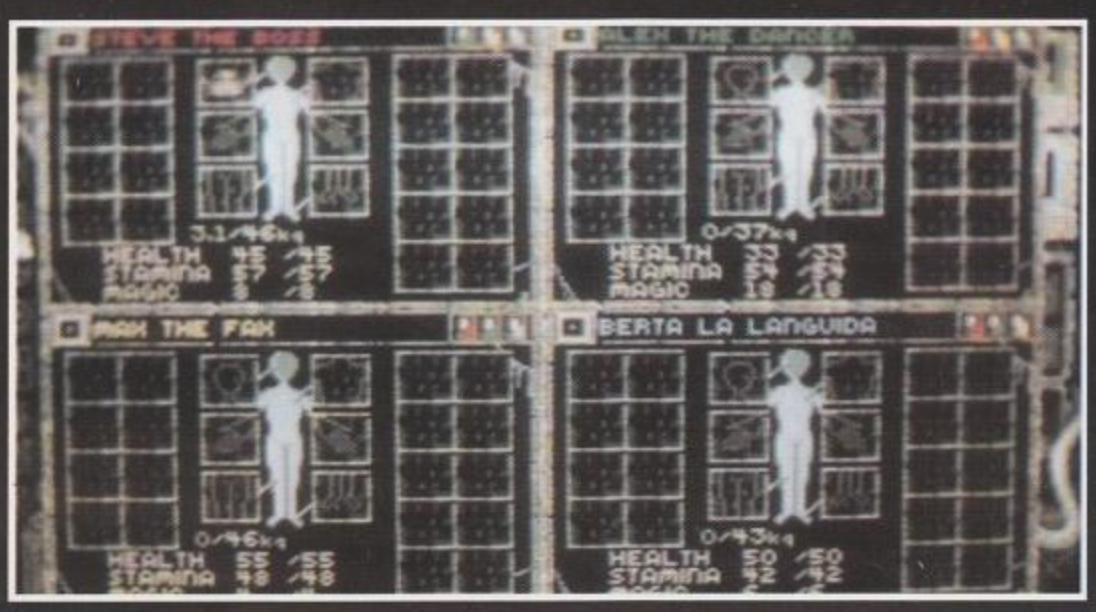
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Knightmare

In questo nuovo incrocio fra incubo e cavaliere si nasconde la nuova fatica della Mindscape dedicata a tutti gli amanti dei giochi alla Dungeon Master. Una bella chicca per gli appassionati, ma niente di nuovo appare sotto il sole e tantomeno nei sotterranei.

Knightmare vuole replicare quell'RPG di grande successo del 1990 che fu Captive ispirandosi però questa volta a una serie di telefilm trasmessi da ITV dedicata ai ragazzi.
Il concetto di gioco è molto semplice e rispetta pienamente i canoni di un vero e proprio Role Playing: un certo Lord Fear vuole impadronirsi del mondo attraverso i suoi poteri magici e il vostro compito è quello di affrontare i quattro mondi di Knightmare per acquisire l'esperienza necessaria per riuscire a sconfiggerlo. Tutto qui.
Poiché riuscire in quest'impresa non sarà certo facile, vi avvalerete di quattro eroi che potrete scegliere in una rosa pressoché infinita di personaggi, visto che sarete proprio voi a crearli (comunque il computer, se desiderate, ha già pronta per voi la rosa degli eroi). Se desiderate creare il vostro team (che può essere composto anche da meno di quattro personaggi) potrete dare a ogni personaggio un nome, un appellativo (Max "il tornado", Alex "il ballerino", Giancarlo "il barbuto", Gabriele "il capro espiatorio", Steve "il boss", Roberta "la languida", eccetera), un aspetto (uomo, donna, goblin, orco, elfo, troll, insettoide o zombie), una professione (avventuriero, gladiatore, samurai, mago, prete o genio) e infine la sua natura mancina o destrosa (non è possibile essere ambidestri).
Fatte le vostre scelte potrete iniziare a giocare e vi ritroverete in una schermata dove alla vostra sinistra apparirà l'area di gioco e alla vostra destra varie altre cose: la disposizione e l'energia dei quattro eroi impegnati nella vicenda, i tasti da premere col mouse indicanti la direzione in



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cui volete andare e, ancora più sotto, il contenuto delle mani dei vostri personaggi.
La finestra con l'area di gioco rappresenta sempre ciò che il personaggio che avete scelto come guida sta osservando in quel momento e, quando lo desiderate, potete sempre scegliere di mettere al comando del gruppo un personaggio diverso da quello attuale, in rapporto a quello che dovrete affrontare.
Le icone che rappresentano i vostri eroi contengono il volto, il nome e tre barre che rappresentano l'energia (la salute, per essere precisi), la stamina (che è la forza necessarie per compiere determinate azioni) e la capacità di fare magie.
La parte dedicata ai movimenti, invece, vi permette di scegliere se fare un passo avanti, indietro, a destra o a sinistra, di voltarvi a destra o a sinistra e di salire o scendere. Se premete però il tasto destro del mouse su queste icone, cambierà l'azione che fate: per esempio se premete col tasto destro l'icona che normalmente serve per andare avanti premerete ciò che in quel momento appare nella finestra dell'area di gioco.

Durante il vostro viaggio nei quattro mondi di Knightmare troverete vari oggetti che potrete prendere semplicemente puntando il mouse su questi e trascinandoli nelle mani di uno dei personaggi disponibili, ma poiché di mani ne avete solo due, potrete accedere a una schermata speciale che rappresenta il vostro "zaino" e le varie parti del corpo. In questa schermata potrete scegliere di mettere per esempio un elmetto in testa, al posto di tenerlo in mano (che è assai più utile), piuttosto di indossare un'armatura sul corpo piuttosto che metterla ai piedi (anche se niente vi vieta di lanciarla contro un nemico, se proprio non avete altre armi a disposizione), o potrete decidere di mettere l'oggetto recuperato nello zaino e utilizzarlo in un secondo tempo. Ovviamente ogni personaggio può trasportare solo un certo peso, e quindi dovrete stare attenti a non eccedere nella quantità di cose, altrimenti sappiate che non potrete più camminare e che nessuno è disposto a portarvi in spalla.
Essendo un gioco di ruolo, Knightmare vi consente anche di tenere sotto controllo l'esperienza che ogni personaggio acquisisce nella sua esplorazione e il massimo che punteggio che può raggiungere in rapporto a quella determinata capacità. Vi faccio subito un esempio: un guerriero potrebbe poter raggiungere un massimo di quaranta punti agilità, ma averne a disposizione solo 15.

In quest'avventura dovrete risolvere tantissimi enigmi e combattere con mostri di ogni tipo e quindi dovrete cercare di capire quali sono i mezzi e le armi più giuste per avere la meglio in ogni situazione. A questo pro vi verrà incontro la magia che però non solo può essere usata solo dagli esperti, ma perché la si possa utilizzare bisogna trovare una bacchetta magica e posizionarla nella mano giusta, altrimenti... nisba!
Quindi per riuscire ad arrivare fino alla fine della vostra conquista, salvate spesso la partita in corso, scegliete un team davvero in gamba e cercate di dare a Cesare quel che è di Cesare, ovvero fornite di magia i maghi e di armi i guerrieri, e non viceversa, altrimenti non acquisterete mai dei punti di conoscenza in quella specifica arte o comunque molti meno: se per esempio siete un gladiatore e usate una mazza, acquisirete molti punti esperienza in più rispetto a un guerriero che usi la stessa arma.

In definitiva se vi piacciono i giochi alla Captive o alla Dungeon Master, questo titolo potrà affascinarvi molto, sia per l'ambientazione, sia per la velocità dell'animazione nella finestra di gioco. Per chi si accinge per la prima volta a giocare un role playing, forse questo titolo è un po' difficile, ma comunque molto accattivante.
Ci vediamo ogni giovedì su ITV. Alla prossima!

Stefano Gallarini

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

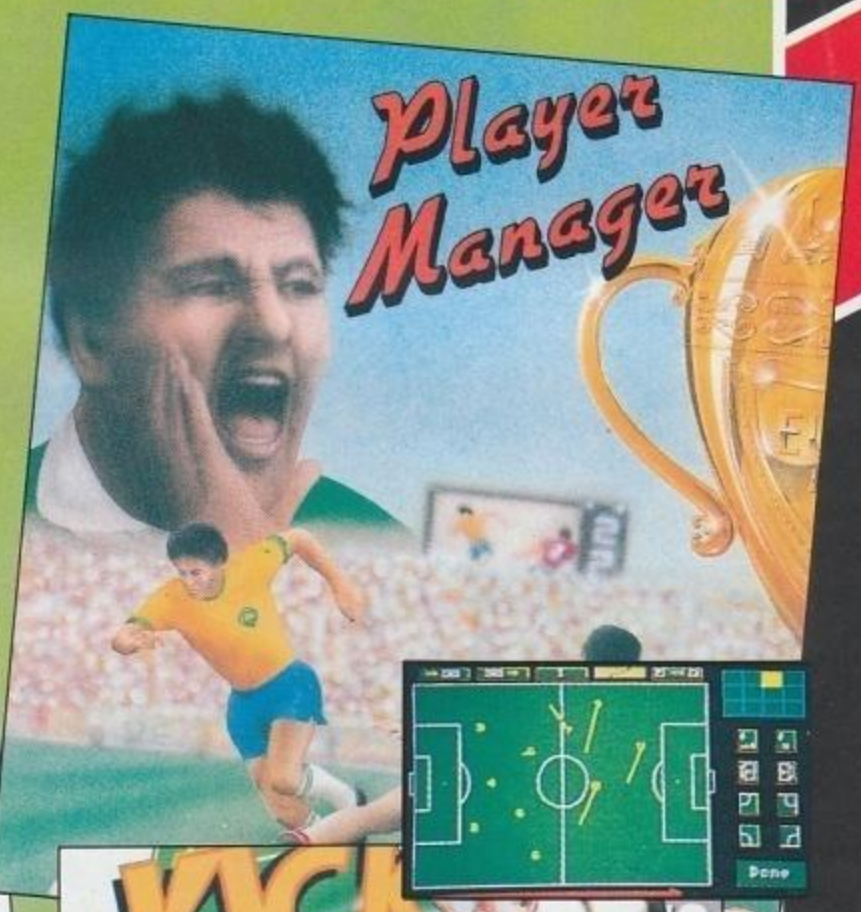
http://www.oldgamesitalia.net/

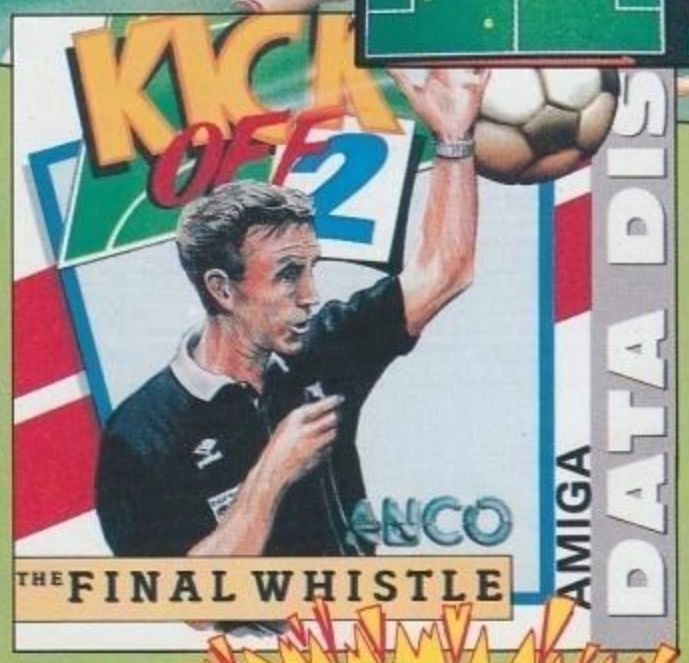
http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL CRAZY

3 OF SOCCERS GREATEST HITS!

PLUS WORLD CUP '90'





KICK OFF 2

AMIGA FORMAT - "Il più bel gioco di calcio per computer."
ST FORMAT - "Che gioco! Magico!"
THE ACE - "Semplicemente fenomenale."
THE ONE - "Il calcio con la lettera maiuscola."

PLAYER MANAGER

ST ACTION - "Un vero colpo di genio."
THE ONE - "Eccezionale. Una giocabilità decisamente coinvolgente."
AMIGA FORMAT - "In una parola: divertente."
ST FORMAT - "Brillante, davvero brillante."

© 1991 ANCO SOFTWARE LTD.

FINAL WHISTLE - Data Disk per Kick Off 2.

LEADER
DISTRIBUZIONE

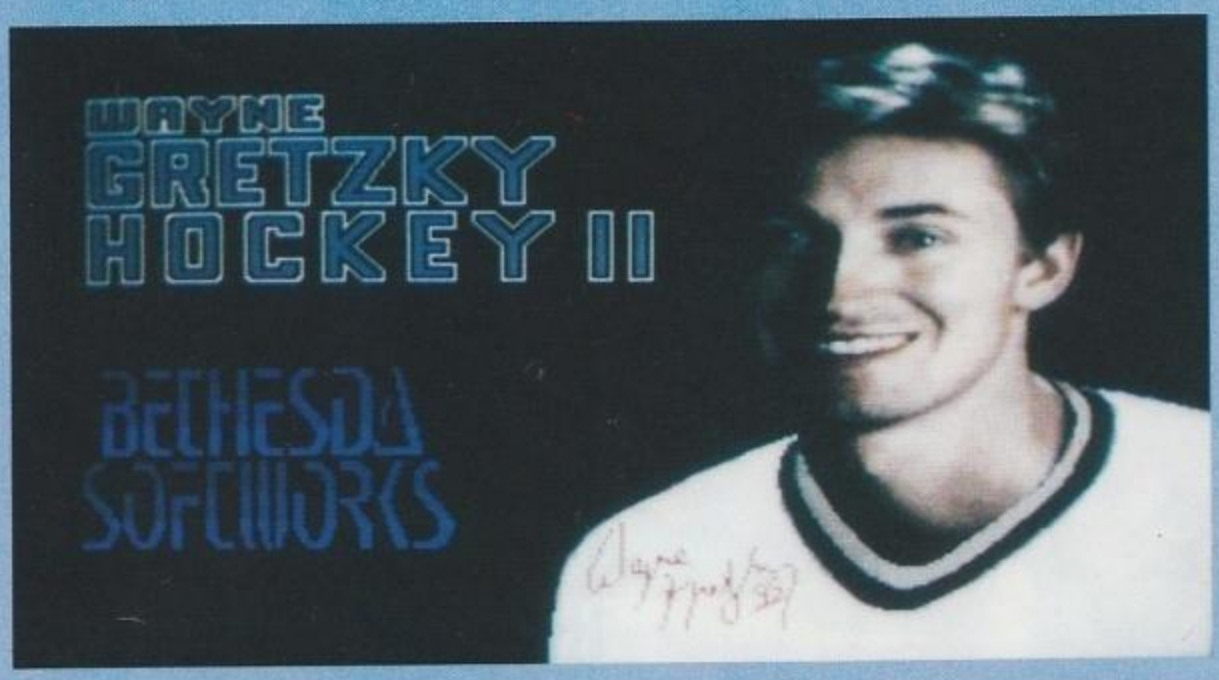
ANCO

INSIEME 3 EMOZIONI PER IL TUO AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

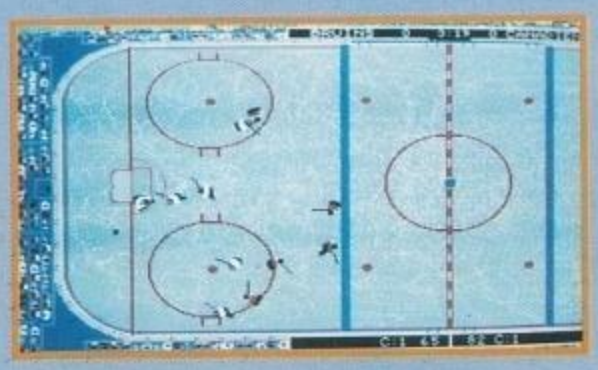
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

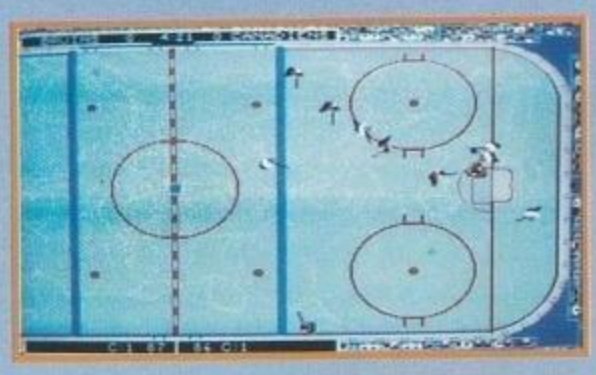


Da piccolo volevo fare il pompiere, l'astronauta, il poliziotto e un sacco di quelle altre professioni che attirano i ragazzini. Poi vidi una partita di hockey, e da allora sognai di fare... il pattino!

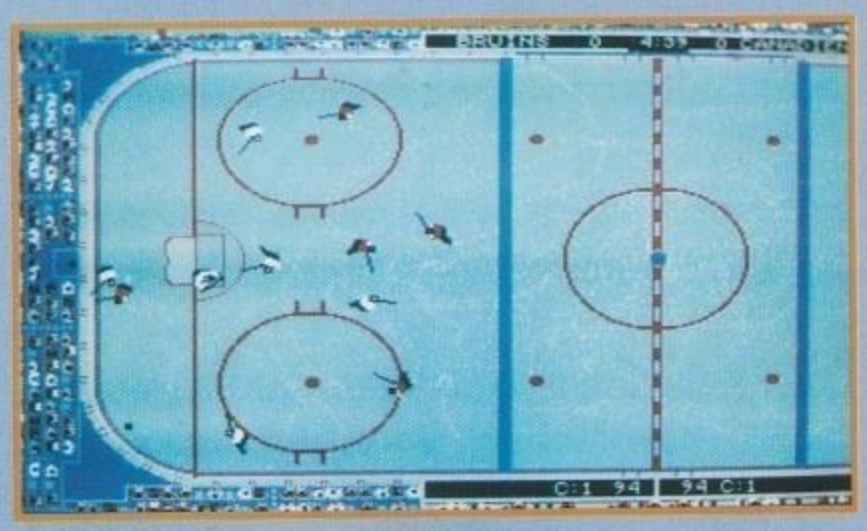
Questa è, riassunta in due parole, la filosofia di vita di Wayne Gretzky, un notissimo venditore ambulante di neve artificiale, che nel tempo libero gioca per hobby a hockey, ricavandone qualcosa come



qualche milione di dollari all'anno (in mance).
Ma torniamo all'inizio: crescendo il piccolo Wayne si accorse che stare disteso sul ghiaccio con una scarpa incollata sulla schiena aspettando che qualcuno lo calzasse e andasse a pattinare non funzionava molto. Cercò allora altre soluzioni: innanzitutto provò a convincere un amico a intraprendere la sua stessa carriera (infatti chi di voi ha mai visto un pattino solitario?), ma anche il suo migliore compagno di giochi gli negò questo favore e continuò a stare appeso al palo davanti casa, cercando disperatamente di sembrare naturale quando sventolava al vento. Poi al mini-Gretzky venne l'ispirazione: doveva cercare di mettersi nei panni di un eventuale fruitore, per capire cosa la gente veramente cercava quando si infilava un paio di pattini ("E il problema del secondo pattino?" chiederete voi. Beh, Wayne era un ragazzo molto ottimista e si disse che un altro come lui nel mondo c'era sicuramente, quindi decise di accantonare la questione per il momento). Si infilò quindi un paio di pattini, facendo sempre molta attenzione a non offenderli o rovinarli, e iniziò a pattinare. "Molto semplice e molto divertente" pensò. Fino a quando non tentò di frenare. Dopo un volo di venticinque metri, un doppio salto mortale, un'incursione involontaria nella vetrina di un negozio di sport (durante la quale gli si infilarono nella giaccavento e, ahimè, nei pantaloni mezza dozzina di stecche da hockey con relativi dischi) e una planata sul cofano della Cadillac del '65 del vigile del suo paese, atterrò sulla pancia in un campo da hockey (di cui il Canada è disseminato in maniera impressionante). Gli altri ragazzini lo guardarono come si guarda Babbo Natale o, per dirla all'americana, Santa Claus. Infatti Wayne aveva con sè stecche da hockey per svariate migliaia di dollari, e quando iniziò a distribuirle in giro divenne un eroe nazionale (nel suo paese e limitatamente alla comunità dei ragazzini, ma è sempre qualcosa). Alla fine tutto ciò che gli rimase erano una stecca e un paio di fiammanti pattini da hockey. Uno dei ragazzini lo guardò ormai con un po' di disgusto (in fondo aveva già dato loro tutto ciò che volevano) e gli chiese, sperando disperatamente che lui dicesse di no: "Vuoi giocare con noi?". Wayne rispose affermativamente e, beh, il resto è una leggenda. Parlo di come lui provasse a rivendere porta a porta la neve che gli si era incrostata sulla giaccavento e di come ebbe grande successo in questa attività. Voi direte:"Ma non era neve artificiale?" Infatti! La vicenda accadde in agosto, ma siccome in Canada non possono fare a meno della neve, del ghiaccio e dei giocatori di hockey (per hobby) milionari avevano cosparso tutto il paese, e la relativa pista da hockey, di neve e ghiaccio artificiali. Wayne continuò anche a frequentare gli altri ragazzini e a giocare a hockey, e divenne un velocissimo giocatore, ma solo perché non imparò mai a frenare.



Il gioco in sè è carino, non eccessivamente esaltante dal lato della grafica, ma decisamente molto giocabile e discretamente fornito di opzioni. Da giocare preferibilmente con un amico o, se non ce ne sono a disposizione perché stanno cercando di imparare a fare le bendiere, fate come me: giocate con Giancarlo o Max. Certo sono due pattini di misure differenti, ma chi si accontenta...



Alex

VALUTAZIONE GLOBALE

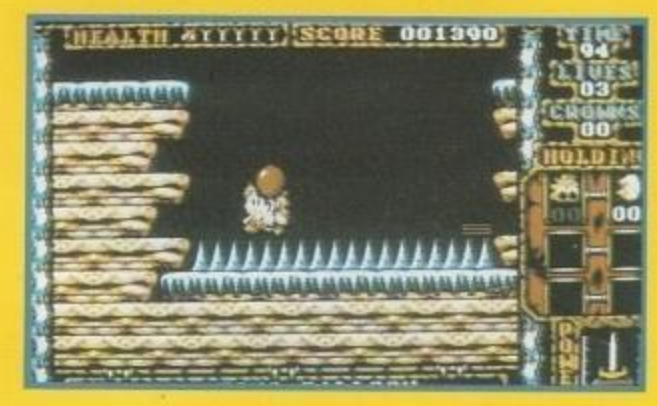
★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KID GLOVES 2



Il nostro Kid, dopo un periodo di meritata vacanza, ha deciso (o meglio, è stato costretto dalla sua casa Millenium) a riprendere in mano i suoi fantomatici guantoni...

Esì, dalla sua ultima avventura Kid si era proprio guadagnato una posizione sociale invidiabile, risiedeva infatti in un mega villone stile Hollywoodiano, faceva l'ambasciatore, possedeva un elicottero, una fabbrica di Ferrero Roché in cantina, e, tra le altre cose, si era trovato pure una ragazza.
I suoi mitici guanti, che lo avevano aiutato nella sua ultima, diciamo così "missione", li aveva comunque conservati, ma solo per mostrarli ai conoscenti quando nelle sue feste, sgranocchiando appunto un Ferrero Roché, sparava balle a più non posso.
Il miserello ormai pensava di non averne più bisogno, ma non aveva fatto ancora i conti con il fato (che è poi il marito della fata).
Infatti la sua dolce pollastrella era stata rapita da non so più chi, e tenuta prigioniera in uno sperduto maniero, dal momento che il povero Kid era conscio di non poter più vivere senza di lei, decise di andarla a salvare (uffa e riuffa, sempre la solita storia, non si potrebbe fare, una volta tanto, il ruolo dei cattivi?).
"Ma signor ambasciatore, gli ospiti chiedono insistentemente di voi! Che cosa gli dirò adesso?". "Stai zitto Ambrogio, la mia non è proprio fame, è più... voglia di qualcosa di buono! Ma che cavolo sto dicendo, tu riesci sempre a mandarmi in confusione, digli che ho avuto un impegno urgente e mi sono dovuto assentare, nel frattempo aiutami a schiodare dal muro i miei guantoni!"."Mi ero già permesso di pensarci signore, ecco i suoi guantoni". Ambrogio schiacciò con decisione un piccolo e delizioso interruttore rosso e dal muro saltò fuori un vassoio contenente i tanto gloriosi guantoni. Tutto ora era pronto...

Che ne direste di aiutare il nostro amato/odiato ambasciatore nella sua impresa? Sì, lo so che vi sta antipatico, del resto è odioso anche a me, ma dai coraggio, dovete dargli almeno una chance! Non siate cattivi!!
Beh, come avrete certamente capito il povero Kid è proprio un vero e proprio impiastro, e senza di voi è sicuramente spacciato.
Vostro sarà quindi il compito di guidarlo attraverso lo scenario per raccogliere diamanti, corone, monete ecc ecc, e salvare per lui la sua ragazza.
Avrete sei livelli da esplorare, ciascuno di quattro sezioni distinte. Durante il vostro percorso incontrerete tante bellissime cosine da raccogliere, come le chiavi, indispensabili per passare il quadro, le pietre preziose, che vi doneranno punti extra, varie armi e le corone, utilissime per aggiudicarvi qualche vita extra (ogni dieci corone avrete una vita in più).
Lo schema di gioco è quello classico dei platform game, in cui saltate appunto di piattaforma in piattaforma evitando i cattivoni e raccogliendo i vari bonus; direi poi che è stato molto influenzato, sia come tipo di avventura, sia come definizione degli sprite (guardate per esempio i serpenti!) dalla saga di Wonderboy, e per essere più precisi dal terzo e dal quinto episodio.
Un gioco abbastanza divertente per tutti i fan di WB, ma che tecnicamente non presenta nulla di particolare. In definitiva quindi si tratta di un giochino decisamente semplicistico, realizzato in maniera mediocre, che potrà garantire una discreta giocabilità nel corso delle prime partite, ma assolutamente niente più.

Dave

VALUTAZIONE GLOBALE

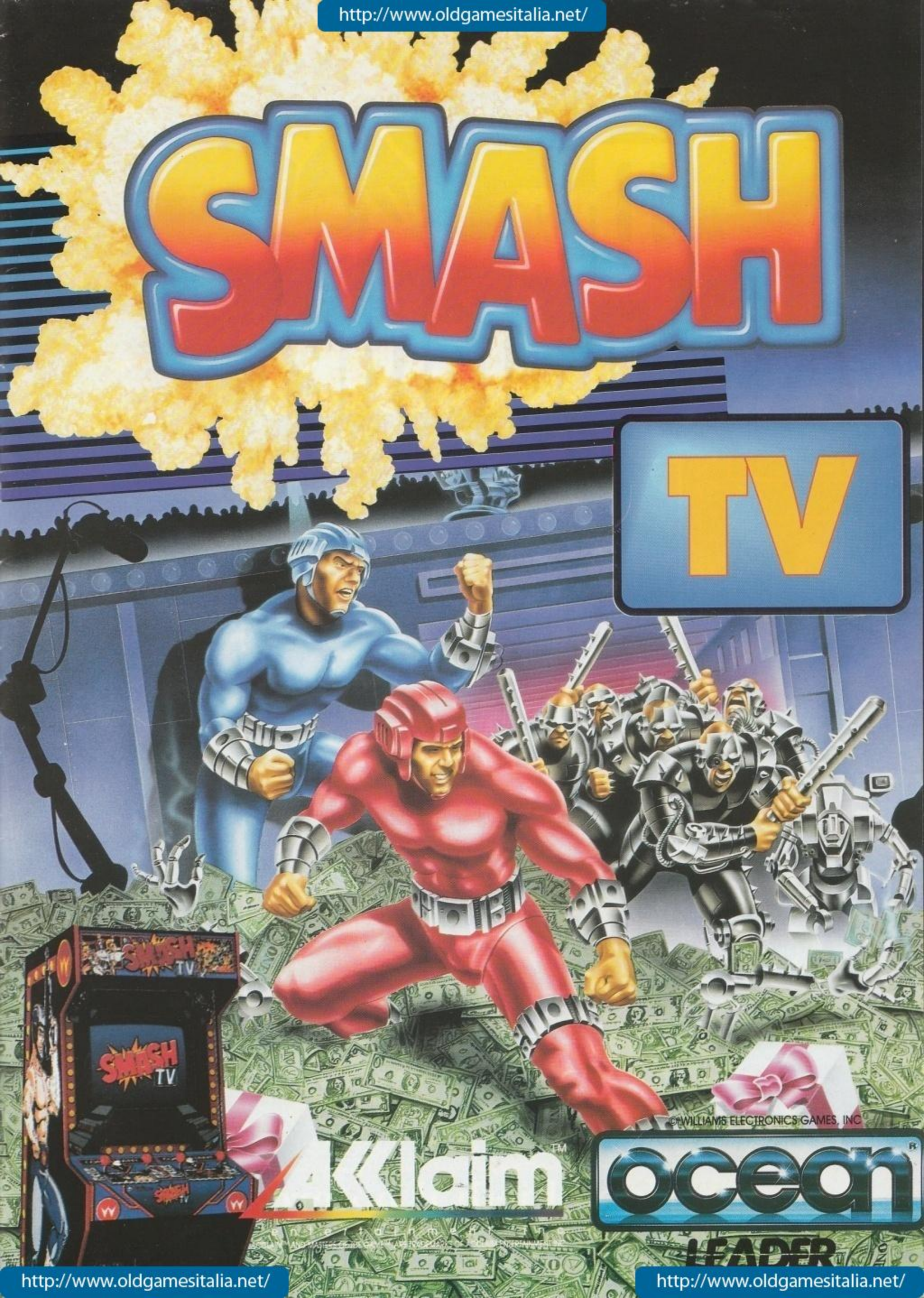
★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SMASH TV



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"You don't ask for power...
...You take it!"

Screen shots from Amiga version.

TM and © 1991 Paramount Pictures.
All rights reserved.
The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures.
U.S. Gold Authorised User.

A Paramount Communications Company

The Godfather™

THE ACTION GAME

"You don't ask for power...
...You take it!"

Il Padrino

U.S. GOLD

U.S. GOLD

U.S. GOLD LTD., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366

Disponibile per
Amiga e PC (VGA)

Gli screen shots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

"Non chiedi il potere...
...lo prendi!"

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

PER L'ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. MAZZIN

http://www.oldgamesitalia.net/